# JAPAN PATENT OFFICE (JP) PUBLICATION OF UNEXAMINED PATENT APPLICATION (A)

Patent Application Laid-Open Number: Sho-59-55272

Publication Date: March 30, 1984

Int.Cl.

ID No.

Ref. No.

A 63 F 5/00

7008-2C

Request for Examination: Filed, Number of Invention: 1, (6 pages in total)

Title of the Invention: Roulette Game Machine

Patent Application Number: JP Patent Application Sho-57-164035

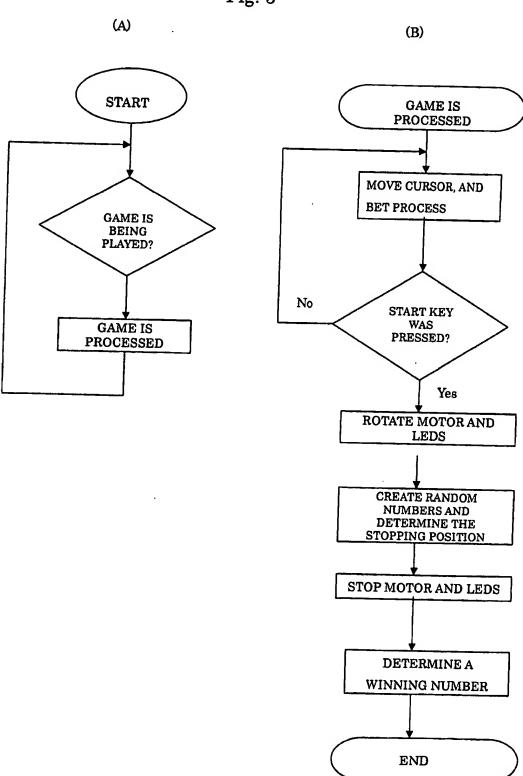
Filing Date: September 22, 1982 Inventor(s): Norihiko HAMADA,

Applicant(s): Nihon Capsule Computer Kabushiki Kaisha Representative: Patent Attorney, Kazunori KOBAYASHI

Summary (page 357, upper left column line 15 to upper right column line 17)

Fig. 5 is a flowchart of a CPU. Likewise a conventional TV game, a demonstration game process is usually executed and a demonstration image is displayed. By dropping in a coin, a game process is executed. By pressing moving keys 9-12 to move a cursor on a bet table, thereby selecting the number, on which a player desires to bet. After selecting, a tip key 14 is pressed to designate a tip number. After the betting process is thus carried out, a start key 15 is pressed, thereby rotating a roulette wheel 5, as mentioned above, and light emitting diodes (LED) 6a-6n blink and turn into a rotating state. Random numbers are created to determine a winning number. The rotational position of this determined number can be easily known, since the alignment of the numbers displayed on the roulette wheel 5 is stored in a ROM 20 and the original position of the roulette wheel 5 is previously known from the pulse number. A motor drive circuit 25 and an LED drive circuit 26 are so controlled to stop the movement of a stepping motor 27 and the emitting state of the LEDs at a position at which the winning number matches with the emitting of the LEDs. It is a matter of course that the LEDs and the stepping motor 27 are not abruptly stopped but stopped with gradually reducing the speed.

Fig. 5



## (1) 日本国特許庁 (JP)

**即特許出際公開** 

## @公開特許公報(A)

昭59-55272

60Int. Cl.3 A 63 F 5/00 識別記号

庁内整理番号 7008-2C 砂公開 昭和59年(1984) 3月30日

発明の数 1 審査請求 未請求

(全 6 頁)

砂ルーレットゲーム機

**1044** 

颐 昭57-164035

**②出** 

颐 昭57(1982)9月22日

**心**発 明 者 浜田典彦

東京都新宿区大久保1丁目1番 11号日本カプセルコンピュータ 炔式会社内

の出 頭 人 日本カプセルコンピューク株式

⇔¥ł

東京都新宿区火久保1丁目1番

11号

四代 理 人 弁理士 小林和家

99 461 25

1. 預明の名称

ルーレントゲーム機

#### 2条約提京の報路

- (j) 肉酸に数字が所足の間隔で始かれているルーレット舞と、このルーレット盤を駆動するステッピングセータと、前記メーレット器の外間に 近接して配置された複数の発光体と、前記ルーレット数の回転方向と 逆方向へ発光状態が移動するように前記複数の発光体を駆動する駆動場路とからなるととを得数とするルーレットグーム機…
- (4) 的配列元件は発光ダイオードであることを特定とする特許請求の数据数1時的数のルーレットゲーム銀。

#### 2 殊別の鮮細な説明

本知明はルーレットダール機に関し、変に詳しくは関配自在なルーレット重むをわりに多数の発 光体を配配し、とれらの弱光体の影光状態を移動 をせみょうにしたルーレットグーム機に関するも

#### のておる。

ルーレットグームは、何転自在なルーレット鉄 とポールとを用いてグームを行たりものでもり、 ルーレット盤の外別には複数のセル(四部)を市 し、との中に暴インタと恭インタとをЯいて「○ ~861の数字のいずれか1つが始かれている。 元ナ、風と子を挟め、子はボールが入り込むと予 思される数字,又は数字が属するグループ等を思 択する。とれらの数字を選択するために掛け炭が 用いられ、との掛け衣には、「0~86」の数字。 **函数、寄数、水、鬲、「1~18」、「19~86」** 毎ボブロック内に会かれている。とれらの数字等 の上にテップを置いてから、ルーピクト盤を同転 させる。一方、ポールはルーレット量の外層に伯 つて傾斜した状態で設けられたトラック上をルー レット館と歯方向へ回転する。こむゴールはスピ ードが依々に遅くなり、泉依にルーレット壁のセ ルロしつに入り込む。とのポールが入り込んだも ルド者かれている数字が「色り」となり、Cの数字 を選択している組合化は配当事とチップとの段化

応じたチップが親から私い見される。

このルーレットリームをシェミレートしてテレビダーム機とする場合は、CRTの画面にエーレット数とポールとを表示することになるが、一般にナレビダーム機ではマイタョコンピュータを用いているため、デジタル画像で問題される。しかし、このデジタル画像では、ためらかな白鰡を致めてることができないため、ポールヤルーレットの画面上でダームが進行するため、プレイヤにとつて何か不正が行なわれているようなイメーツを与えるという問題も生じる。

本路別は上的欠点を筋抉けるものであり、目断けるルーレット般と、このルーレット値を取り閉むように配置された複数の強光体とを扱けて、実際のルーレットダームに近い状態でゲームを行かうことができるようにしたものである。

以下、四回を参照して本発明の鬼族例について 詳新に説明する。

**引1回は本発明のボーレットグーム根を示すも** 

にカーソルがステンプ移動するように変更するととができる。テンブキー14は割けるべきチンプ 数を設定するものであり、1回押す銀にチンプの数字が「1→2→8・・・ 」あるいだ「1→6→10」のように変化する。スタートゥー15を押すと、グームが開始され、ルーレント数5が開始され、ルーレント数5が開始され、ルーレント数5が開始され、ルーレントを発力によったの回転方向と過方向へ発光が囲が移動してゆき、これによつてポールを設現する。許分16はコイン!メダルも含む)投入口であり、乾燥のテレビグーム散と同様に、所定のコイン適常は100円硬度を投入すると、ルーレットゲームを行かりたとが可能となる。

用8回は創到鉄板を示するのである。ROM20代は、グーム処理やデモグームのブログラム、関形パターン・配当率等のデータが格削されている。RAM21代は、データの一時的記録化用いられる。CPU22は、ROM20代配像されているブログラム化性つて、消算を実行し、1/0ポー

のである。箱状をしたゲーム母本体しの上にテーブルボードをと番別ガラスおるとが設けられている。ゲーム部を化は、矢勢力與へ回転するルーレット数をと、このルーレット数をの外周に沿つて外ボタイオードのBへ8n が配送されている。との月辺部に「6~86」の数学が、一定とツチで致けたプロック内に不規則に添かれている。とれらの数学と同一ピッチで前記器大ダイオードのB~6nが配鑑されるものである。

「由り」となる数字等を前足する制け部では、 従来のテレビゲーム根と同様だで見てるが用いられ、解4因で静脈に設明するようなほ母が表示される。数字等の抗定は、でみてグラフィックスで 広く利用されているように、カーソルを移動して 行なう。とのカーソルを移動するために、上方向、 下方向、左方向、右方内局の移動を一9~)2が 独作パネル18に設けられている。とれらの移動 キー9~12を1陥押す何に、カーソルがリスツ ツブ移動する、勿論移動や一を押し続けている間

ト20を介してデータの投気を行なり。1/0ポート20代は、映像回路24、モータ経動同路25、 現光ダイオード駆動回路26、操作セータ~12、 14、15が経続されている。

的配換依因路を4下はCRT 8が複数されており、第4回に示す相対数、配曲級。持ち点(使用しえるチップ数)等かCRT 8の投示面に供示される。

モータ駅が回路 2 5 には、ステッピングモータ 2 7 が収録されており、とのステッピングモータ 2 7 でルーレット級 5 が回転される。このルーレット鉄の原点位置を検出する大めに、雄光師 2 8 \*\* を有する 円板 2 8 た、 超光部 2 8 \*\* を検出する投発の 3 大が受光部 3 0 からなる先センサーが設けられている。ステッピングモータ 2 7 に供給すれたパルス数はソフト的に収算され、ペーレット 盤 5 が環点位置に返する句に 5 セットされる。

第▲図はCRTで表示される図像の一部を示す ものである。ルーレットだおいては多点で無けた 毎合には、配面がどのくらいになるのかが介りに

特額8758- 55272(3)

(いという関係がある。そとで、對け最の後に、 配は後を成けて、当つた場合のテップ(異点)的 を数示するように工夫されている。との例では、 「8」、「9」、「11」、「12」にテップを 「10」掛け、「11」にテップ 2 6 枚据け、「 18」、「14」、「16」の一列にチップ 8 0 枚掛け、「26」にテップ 1 枚を切けている。と の掛け万によつて得られるテップの歌は、例えば 「8」、「9」、「12」のいずれかが出れば配 当されるテップは90枚であり、「11」が出れ ば840枚となることが容易に分る。同様に「18」、 「14」、「16」のいずれかが出れば、配当テップは860枚となる。

館も図はCPUのフローチャートである。従来のテレビゲーム投と同様に、透常はデモゲーム投 をが終行され、デモンストレーション図像が特がされる。コインを投入すると、ゲーム処理が実行される。 お筋ャー 9 ~ 1 2 を押してカーソルを掛けまして登動し、掛けたいものを選択する。 この

たか、コインの投入により、一定数の押ち点を表示し、との符ら点から掛けたデップ数を汲奪し、 との持ち点が帯ドネるまでグームを行なりととが できるものである。

上記機成を有する本発明は、ステッピングモーノでルーレット能を回転し、その外関に配した発光するようにから、実際のエーレットゲームに関いてがあるといれてある。また、ゼーンをおいた場合には、オール位便の後出があり、このようなが、本発明では発光体を用いているから、このようなが、ボールを表示した場合には、では、ではないではない。関いているようなイノージを与えやすいが、本勢明はロレットがの表が生じない。

#### 4回形の鉄路な無明

第 1 関は本発明のルーレントグーム機を示す斜板図、第 2 図はルーレント鉄の平町図、 第 8 図は 関数数型のブロック図、第 4 図は C H T で表示さ

送択後に、チップャー14を押してチップ数を指 定する。とのようにして掛け処理を行なつてから、 スメートカー15を押せは、前途したよりにガー レット依ちが回転し、発光ダイオード(LSD) 6m~6mが点鉄して回転状態となる。乱数を作成 して最たりとなるべき数字を決定する。との決定 された数字の国転位置は、ルーレフト戦5代指が れている数字の配列がおりM20K配復されてか b、パルス数からルーレット報 b の原点値引が分 つているから、安島に知るととができる。との自 り数字と発光メイォードの発光が一致した所でス サッピングルーグを7と路光ダイオードの発光状 盤の移動が修止するように、モータ風動四路2.6 と勃光ダイオード車扇函的28とを制御する。勿 論、発光ダイオードとスタッピングモーク27と は急に停止するものではなく、ゆつくりと根据し ながら止めるものである。

ゲーム 前 4 の動作時 に、当り利定と当り処理を 行なう。そして当つている場合には、配当表に示 された配当チップを持ち点に 如何して表示する。

れる前像を示す盥、第 5 図はフローチャートでも よ。

4・・・ゲーム部

5・・・ルーレツト鯰

6 = -- 6 n · · ・ 発光ダイオード

7 . . . 拟计印

8 . . . C R T

9-12 . . . . . .

14...

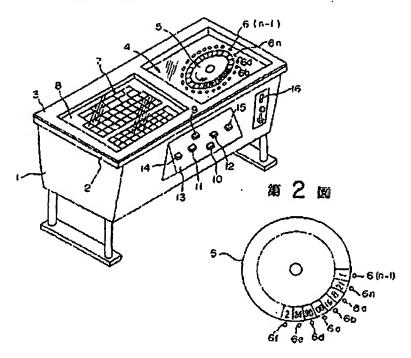
15......

24 \* \* \* 突集回路

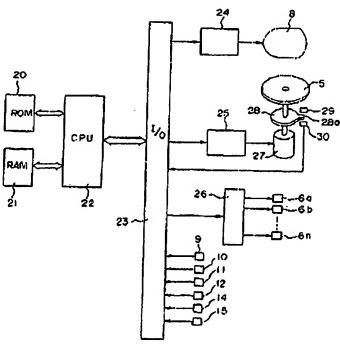
26・・・モーク制例回路

21・・・ステッピングモータ

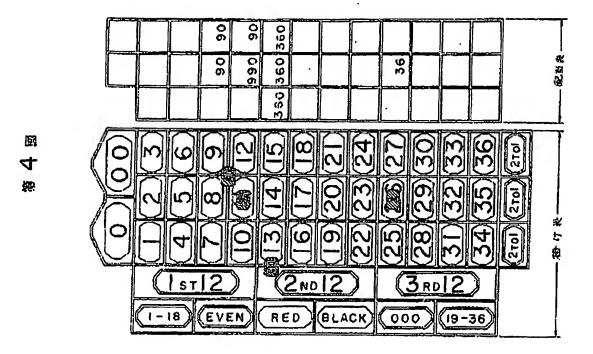
26・・・発光ダイオード級動回路

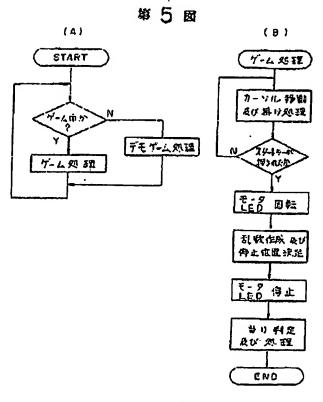


第3國



-358-





## 乎 稅 抓 正 書

@ #87 910 A 20 B

特許许及官政

1. 事件の表示

2. 妈明《名称

ルーレットゲーム母

3. 福华をする者

市庁との関係 特許出版人

但 河 東京都對德区大久保十丁目1番11分

名 称 日本カプセルコンピュータ技式会社

4. 代 辺 人

で 17 大京内化内ビ北大学 2-18-9 北大学 ビルイ18 9 電前(917) 1:3:1.7 (7829) 介記:1: 小 井 和 E

5. 初兆命令の日付

8 %

- 6. 前正により増加する発別の数
- 7. 损死の対象

明**知事の「発明の辞稿を説明」の**権合合介 (560-10)

8. 前压の角管

別 間 曽 錦 7 頁 前 5 行 の ↑ 「 1 0 」 1 と ある 0 を 、 、 1 0 枚 " と 輔 正 する。

## JAPAN PATENT OFFICE (JP) PUBLICATION OF UNEXAMINED PATENT APPLICATION (A)

Patent Application Laid-Open Number: Sho-59-55272

Publication Date: March 30, 1984

Int.Cl.

ID No.

Ref. No.

A 63 F 5/00

7008-2C

Request for Examination: Filed, Number of Invention: 1, (6 pages in total)

Title of the Invention: Roulette Game Machine

Patent Application Number: JP Patent Application Sho-57-164035

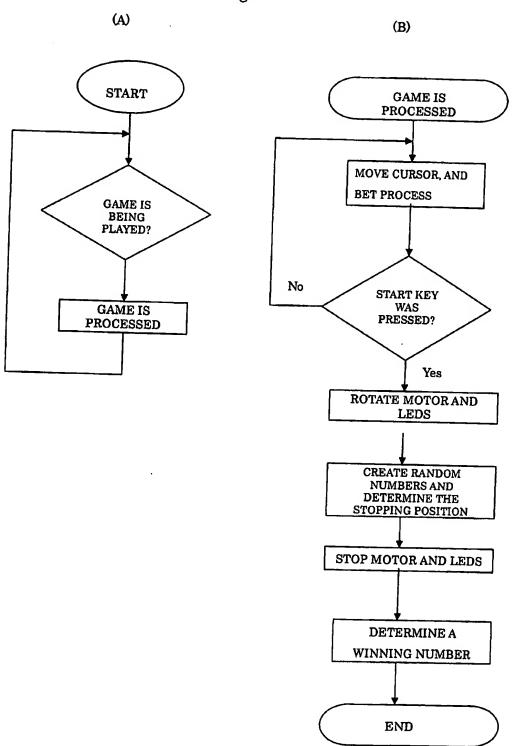
Filing Date: September 22, 1982 Inventor(s): Noribiko HAMADA,

Applicant(s): Nihon Capsule Computer Kabushiki Kaisha Representative: Patent Attorney, Kazunori KOBAYASHI

Summary (page 357, upper left column line 15 to upper right column line 17)

Fig. 5 is a flowchart of a CPU. Likewise a conventional TV game, a demonstration game process is usually executed and a demonstration image is displayed. By dropping in a coin, a game process is executed. By pressing moving keys 9-12 to move a cursor on a bet table, thereby selecting the number, on which a player desires to bet. After selecting, a tip key 14 is pressed to designate a tip number. After the betting process is thus carried out, a start key 15 is pressed, thereby rotating a roulette wheel 5, as mentioned above, and light emitting diodes (LED) 6a-6n blink and turn into a rotating state. Random numbers are created to determine a winning number. The rotational position of this determined number can be easily known, since the alignment of the numbers displayed on the roulette wheel 5 is stored in a ROM 20 and the original position of the roulette wheel 5 is previously known from the pulse number. A motor drive circuit 25 and an LED drive circuit 26 are so controlled to stop the movement of a stepping motor 27 and the emitting state of the LEDs at a position at which the winning number matches with the emitting of the LEDs. It is a matter of course that the LEDs and the stepping motor 27 are not abruptly stopped but stopped with gradually reducing the speed.

Fig. 5



## 0) 日本国特許庁 (JP)

OP 特許出題公開

## @公開特許公報(A)

昭59-55272

60Int. Cl.3 A 63 F 5/00 識別記号

庁内整理番号 7008—2C ⑥公開 昭和59年(1984)3月30日

発明の数 1 審章請求 未請求

(全 6 頁)

❷ルーレットゲーム機

**砂特** 版 超57-164035

廊 昭67(1982)9月22日

**心**発 明 者 浜田典彦

東京都新宿区大久保1丁目1番 11号日本カプセルコンピュータ 株式会社内

の出 願 人 日本カブセルコンピュータ株式

会社

東京都新宿区火久保1丁目1番

31号

四代 理 人 弃理士 小林和意

秀 超 春

1 预明の名称

**②出** 

ルーレットゲーム機

## 2 特別組分の数数

- (I) 用級に数字が所足の関係で始かれているルーレットだと、このルーレット盤を駆動するステッピングサータと、前配ルーレット級の外周に対策して配置された複数の発光体と、前記ルーレット性の関係方向と逆方向へ発光状態が移動するように動配複数の発光体を駆動する駆動側路とからなることを容数とするルーレットダーム級。
- (1) 的肥葉元件は発光ダイオードであることを特徴とする毎貯蔵水の栽培(おしお印象のルーレットグーム級。

## 2 発明の詳細な経界

本先明はルーレットゲーを根に関し、 氏に即しくは曖昧自在なルーレット 感むもわりに多数の発光体を配慮し、 これらの解光体の野光状態を移動をせみようにしたルーレットゲーム根に関するも

0 T & & .

ルーレットゲームは、回転自在なルーレット鉄 とポールとを用いてグームを行たりものでもり、 ルーレット路の外別には複数のセル(四段)を市 し、との中に暴インクと赤インタとを用いて「 0 ~80」の数字のいずれか1つが扱かれている。 元寸、 現と子を失ぬ、子はポールが入り込むと予 超される参字,又は数字が展するグループ等を選 択する。とれらの数学を選択するために掛け気が 用いられ、との掛け衣には、「0~86」の数字。 **函数、安数、赤、鬲、「1~18」、「19~86」** 毎ボブロック内に會かれている。とれらの数字号 の上にテップを互いてから、ルージクト盤を回転 させる。一方、ポールはルーレット盤の外周代告 つて傾斜した状態でむけられたトラック上をルー レット食と歯方向へ回転する。とのガールはスピ ードが称々れ湿くなり、泉伏にルーレット蛙のセ ルのしつドスリ込む。とのポールが入り込んだも ルに弁がれている数字が「色り」となり、との数字 を選択している組合には配当事とテップとの身に

特別可59- 55272(2)

心じたチップが戦から払い及される。

このルーレットゲームをシェミレートしてテレビゲーム機とする場合は、CRTの面面にエーレット盤とポールとを表示するととになるが、一般にオレビゲーム機ではマイクココンピュータを用いているため、デジタル面像で解すれる。しかし、このデジタル関節では、ためらかな相解をしたの形がかできないため、ボールやルーレント盤の形状が不らなとなってしまう。更に、CRTの面面上でゲームが進行するため、ブレイヤにとって何か不正が行なわれているようなイメーツを与えるという問題も生しる。

本時別は上部欠点を飲みするものであり、目転するルーレット能と、このルーレット能を取り助むように配配された複数の概光体とを取りて、実際のルーレットゲームに近い状態でゲームを行かうしとができるようにしたものである。

以下、図面を参照して本語句の表落例について 課題に説明する。

**旬1回以本勢明のルーレットグーム根を示すも** 

にカーソルがステンプを動するように変更するととができる。テンプキーともは掛けるべきテンプの数字が「しっとっち・・」あるいは「しっちっしり」のように変化する。スタートキー15を称すと、グームが関始され、ルーレント的5が同じ、の同に発光がイオード 6x~6nは、ルーレントから、この発光ダイオード 6x~6nは、ルーレントから、この発光ダイオード 6x~6nは、ルーレントから、このの発力のと逃方向へ発光状態が移動して必要、とればよつてボールを設現する。特号16はコイン!メデルも合む)投入口であり、従来のテレビグーム微と同様に、歴史のコイン透常は100円便便を投入すると、ルーレットゲームを行かりことが可能となる。

解8回は割回鉄版を示するのである。ROM20 には、ゲームの日ヤデモゲームのブログラム。図 形パターン。配当平等のダータが移前されている。 RAM21には、ゲータの一時的記録に用いられる。CPU22は、ROM20に記録されている プログラムに従って、演算を実行し、1/0ポー

「曲り」となる数字等を指定する掛け部では、 従来のテレビゲーム根と同様にCRTBが用いられ、解4因で影響に設明するような優保が表示される。数字等の表定は、CRTグラフィックスで 広く利用されているように、カーソルを印動して 行なう。とのカーソルを移動するために、上方向、 下方向、左方向、右方内母の移動キーター12か 徐作パネル18に歌けられている。とれらの移動 ホー8~12を1階押す何に、カーソルがリスサ ップ移動する、勿れ移動キーを管し続けている助

ト20を介してデータの投発を行なり。 1 /0 ピート20 代は、映像回路26、モータ船動同路26。 幾光メイオード駆動回路26。操作ヤー9~12、 14、18 が最級されている。

前昭免録因話24円はCRT8が登記されており、第4回に示す掛け表、配当我、待ち点(使形しえもチンプ数)等がCLT8の投示面に表示される。

モータ駅場回路 2 5 には、スナッピングモータ
2 7 が銀結されてかり、 このステッピングモータ
2 7 でルーレット級 5 が同転される。 このルーレット級 0 原点位置を検出する大めに、 遮光部28 m を存する 円板 2 8 と、 遮光部 2 8 m を検出する数 光筋 2 9 よび 交光部 3 0 からなる 光センサーが設けられている。 ステッピングモータ 2 7 だ 供給 5 れたパルス 数はソフト的に 収算され、 ペーレット 盤 5 が銀点位置に 返する句に 9 セットされる。

弟も図はCBTに表示される四像の一部を示す ものである。ルーレットにおいては多点に続けた 毎合には、配面がどのくらいにえるのかがかりに くいという匈羽がある。そとで、類けみの後に、配当後を成けて、当つた場合のサッツ(特点)的を設示すとように工夫されている。この例では、「8」、「9」、「11」、「12」にサップでもなって、質け、「14」、「16」の一列にナップをおおけって、「80、大掛け、「26」にサップ1枚を切けている。との次けったよって行られるチップはのかが出れている。とは「890枚となったとが野島に分か。同様に「18」、「14」、「16」のいずれかが出れば配に、「14」、「16」のいずれかが出れば配により、「14」、「16」のいずれかが出れば配品チップは86枚となる。

席も図はCPUのフローグヤートである。 従来のサレビゲーム役と同様に、通常はデモゲーム役を同様に、通常はデモゲーム役 なが気行され、デモンストレーション側位が置かされる。コインを投入すると、ゲーム処理が実行される。 多彩ャータ ~1 2 を好してカーソルを掛けまして移動し、無けたいものを増択する。 この

なお、コインの投入により、一定数の押ち点を表示し、との行ち点から掛けたテンプ数を展察し、 との持ち点が常になるまでゲームを行なりととが てもるものである。

上記機成を有する本発的は、ステッとングをモッセルーレット経を回転し、その外間に配にした発見になったが、大体の点灯状態を移動してポールを表に近いてみる。また、がしたから、実際のメーレッとる。また、ボールを行ったが、本勢的では発光がある。はいるようなが、ないるようななイノーシを与えやするから、とのようなが生じない。

#### 4回函の簡単な説明

新 1 窓は本発明のルーレントゲーム版を示す針 机器、第 2 窓はルーレント戦の平原器、第 8 数は 数数数像のブロック器、類 4 路は C R T で表示さ 遺れ後に、 ゲップャー14を押してテック数を折 定する。とのようにして掛け処理を行かつてから、 スノートゥー15年押せは、前途したよう化ブー レット終ちが回転し、発光ダイオード(i. B.b.) 6 m~6 n が点鉄して回転状態となる。乱数を作成 してぬたりとなるべき数字を決定する。この決定 された数字の回位位ほは、ルーレット厳5化指か れている数字の足列から()M20K配従されてか D、パルス数からルーレクト無るの原点位の3.7分 つているから、 安昌化知るととができる。この点 り数字と男元ダイオードの発光が一致した所でス サリピングモータ27と発光メイオードの発光状 盤の移動が存止するように、モータ風動四路26 と発光ダイオード収励国的28とを制御する。勿 胡、発光ダイオードとスタッピングモータ21と は急に停止するものではなく、ゆつくりと絞盗し ながら止めるものである。

ゲーム 前4の動作時に、当り利定と当り処理を行える。そして当つている場合には、配点表に示された配当チャブを持ち点に加算して表示する。

れる前僚を示す図、第6回はフローチャートでも...

4・・・ゲーム部

6・・・ルーレット盤

60~60・4・館光ダイオード

7. . . 掛け部

8 . . . C R T

9~12 · · 移動中-

14. . . . . . . . . . .

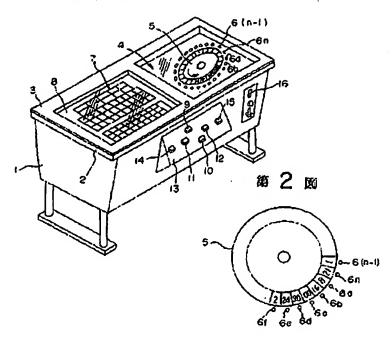
15 . . . . . . . . . . .

24 • • • 咬銀因路

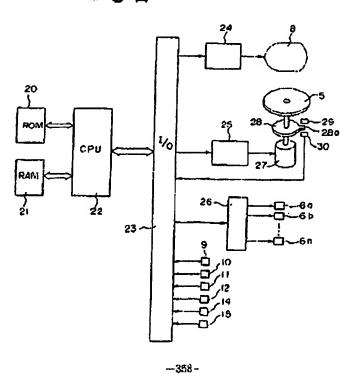
25・・・モータ制の回路

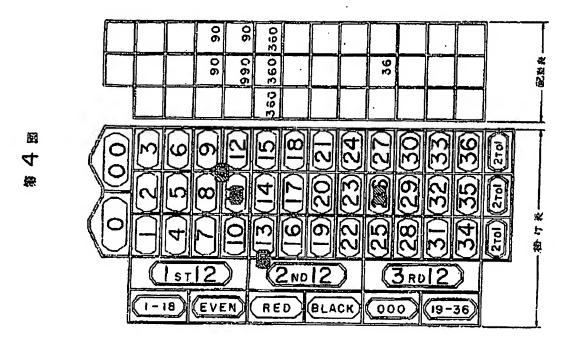
21・・・ステッピングモータ

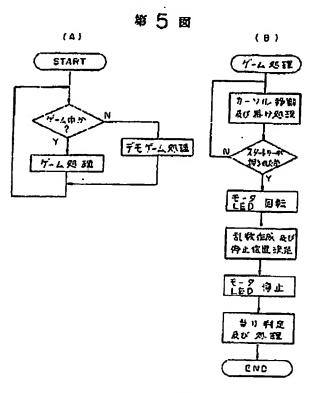
26・・・発光ダイオード級動国路



第3回







## 乎 銳 抓 正 書

@ #057 #10 A 20 H

特許疗员官股

1. 事件の表示 据和 57 年 符件刷 g 164086 e

2. 売男の名称 ルーレットゲーム級 3. 前年を16者

中庁との関係 特許出数人

作 派 東京都新港区大人保工丁目1番11分

名 称 日本カプセルコンピュータ換式会社

4. 作 遊 人

平170 東京和風馬塔森大學 2-18-9 作大學 6-4486 學 理語(197) 1:2:1.7 (西四) 對型式: 小 林 和 更

5. 前近命令の日付

**B B** 

- 6. 前正により増加する発例の数
- 7. 協能の対象

明朝春の「発明の評判な説明」の確介介で、 Eの月後 (567)の)

8. 雑正の方律

別周書籍7貫朗5行の\*「10」!とめるむを、 \* 10枚 \*と結正する。

## JAPAN PATENT OFFICE (JP) PUBLICATION OF UNEXAMINED PATENT APPLICATION (A)

Patent Application Laid-Open Number: Sho-59-55272

Publication Date: March 30, 1984

Int.Cl.

ID No.

Ref. No.

A 63 F 5/00

7008-2C

Request for Examination: Filed, Number of Invention: 1, (6 pages in total)

Title of the Invention: Roulette Game Machine

Patent Application Number: JP Patent Application Sho-57-164035

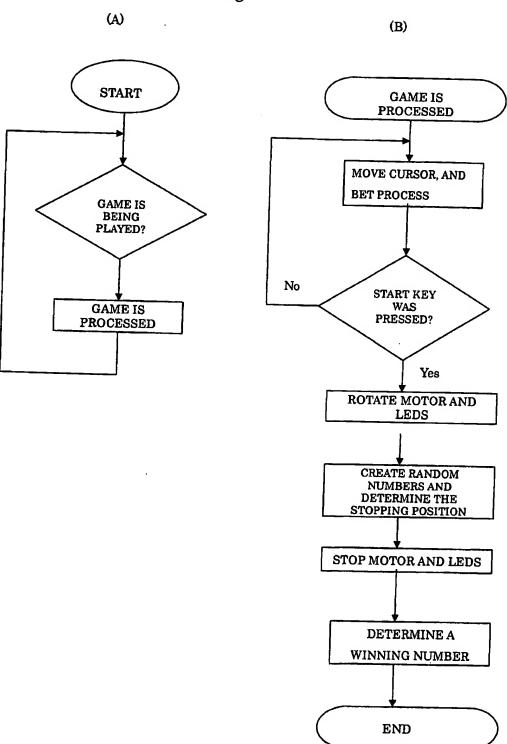
Filing Date: September 22, 1982 Inventor(s): Norihiko HAMADA,

Applicant(s): Nihon Capsule Computer Kabushiki Kaisha Representative: Patent Attorney, Kazunori KOBAYASHI

Summary (page 357, upper left column line 15 to upper right column line 17)

Fig. 5 is a flowchart of a CPU. Likewise a conventional TV game, a demonstration game process is usually executed and a demonstration image is displayed. By dropping in a coin, a game process is executed. By pressing moving keys 9-12 to move a cursor on a bet table, thereby selecting the number, on which a player desires to bet. After selecting, a tip key 14 is pressed to designate a tip number. After the betting process is thus carried out, a start key 15 is pressed, thereby rotating a roulette wheel 5, as mentioned above, and light emitting diodes (LED) 6a-6n blink and turn into a rotating state. Random numbers are created to determine a winning number. The rotational position of this determined number can be easily known, since the alignment of the numbers displayed on the roulette wheel 5 is stored in a ROM 20 and the original position of the roulette wheel 5 is previously known from the pulse number. A motor drive circuit 25 and an LED drive circuit 26 are so controlled to stop the movement of a stepping motor 27 and the emitting state of the LEDs at a position at which the winning number matches with the emitting of the LEDs. It is a matter of course that the LEDs and the stepping motor 27 are not abruptly stopped but stopped with gradually reducing the speed.

Fig. 5



(9) 日本国特許庁 (JP)

**即特許出際公開** 

@公開特許公報(A)

昭59—55272

©lni. Cl.3 A 63 F 5/00 識別記号

庁内整理番号 7008-2C **砂公開 昭和59年(1984) 3 月30日** 

発明の数 1 審査請求 未請求

(全 6 頁)

❷ルーレットゲーム機

**②特** 

顾昭57-164035

**②出** 

颐 昭57(1982)9月22日

**②** 明 者 浜田典彦

東京都新宿区大久保1丁目1番 11号日本カプセルコンピュータ 株式会社内

の出 顕 人 日本カプセルコンピュータ株式

会社

東京都新宿区火久保1丁目1番

11号

四代 理 人 弃理士 小林和志

男 超 春

1.弱弱の名称

ルーレントゲーム鉄

#### 2年計程点の数四

- (1) 別様に数字が所足の関係で始かれているルーレット度と、このルーレット度を駆動するステッピングセークと、前記ルーレット級の外周に 近接して配置された複数の発光体と、前記ルーレット 低の回転方向と 選方向へ 弱元状態が登録するように前記被数の発光体を駆動する影動原 時とからなることを解散とする ルー・ファグーム 概点
- (4) 的配葉元件は発光ダイオードであることを特定とする特許研究の数四額(均の収のルーレットゲーム税。

#### 2 発明の詳細な説明

本税明はルーレントグーを限に関し、 能に即しくは回転自在なルーレント 色むまわりに多数の発光体を配成し、これらの能光体の発光状態を移動をせるようにしたルーレントグーム機に関するも

のてきる。

ルーレットグームは、回転自在なルーレフト館 とポールとを用いてグームを行たうものでもり、 ルーレット盤の外局には複数のモル(四段)を市 し、との中に母インクと恭インタとを用いて「 0 ~86」の食事のいずれか1つが扱かれている。 允ず、私と子を挟め、子はポールが入り込むと予 想される数字,又は数字が属するグループ等を思 択する。とれらの数学を選択するために掛け異か 用いられ、との掛け表には、「0~86」の数本。 函数、寄数、赤、思、「1~18]、「19~86] 等がプロック内に書かれている。とれらの数字号 の上にテップを置いてから、ルービット盤を回転 させる。一方、ポールはルーレット盤の外周に音 つて維料した衣服で敷けられたトラック上をルー .レット録と歯方向へ回転する.. とのゴールはスピ ードが徐々に逞くなり、泉伏にルーレット食のセ ルの1つに入り込む。このサールが入り込んだせ ルに替かれている数字が「色り」となり、Cの数字 を選択している場合には配当事とテップとの数に

応じたテップが親から払い及される。

このルーレットゲームをシュミレートしてテレビゲーム機とする物合は、CRTの面面にベーレット放とボールとを表示することになるが、一般にオンピグーム便ではマイクココンピュータを用いているため、デジタル面像で無視される。しかし、このデジタル簡像では、ためらかな相解をした。このデジタル簡像では、ためらかな相解としていることができないため、ボールヤルーレット壁の形状が不自然とまつてしまう。更に、CRTの面面上でゲームが進行するため、プレイヤにとつて何か不正が行なわれているようなイメーツを与えるという問題も生じる。

本務別は上記欠点を解映するものであり、目転するルーレット 起と、このルーレット 起を取り閉むように配量された複数の選光体とを設けて、実際のルーレットダームに近いれなでダームを行ううととができるようにしたものである。

以下、四回を参照して本発明の鬼斧列について 罪級に説明する。

**引1回は本勢明のルーレットグーム概を示すも** 

にカーソルがステップを動するよう代変製すると とができる。テップナー14は割けるべきテップ 数を設定するものであり、1四押す銀化チップの 数本が「1ー2ー8・・・ jあるいは「1ー5ー 1り Jのように変化する。スタートゥー16を抑 すと、グームが開始され、ルーレット終るが開始 し、回時に発光がイオード6x~6nは、ルーレット あ。この発光ダイオード6x~6nは、ルーレット の回転方向と進力内へ起光状態が移動してゆ き、とればよつてボールを設現する。移分ト コイン!メデルも含む)投入口であり、従来のテ レビゲーム機と同様に、所足のニイン造材は100 円便貨を投入すると、ペーレットゲームを行なり ことが可能となる。

#8回は創御装飯を示するのである。ROM20 には、ゲーム和日ヤデモゲー上のブログラム、図形パターン。配当平等のゲータが格前されている。RAM21には、ゲータの一時的記録に用いられる。CPU22は、ROM20に記録されているブログラムに従つて、演算を実行し、1/0ポー

のである。箱状をしたゲーム機木体1の上にテーツルボード2と倍引ガラス様名とが設けられている。ゲーム部4には、矢砂カ内へ回転するルーレット盤5と、このルーレフト段5の外周に沿つている。そのルーレント盤5は、第2間に示すよりに、その月辺断に「5~86」の数字が、一定ピンチで改けたブロック内に不規則に描かれている。とれらの数字と関ーピッチで前記苑光をイオード68~6nが配置されるものである。

「曲り」となる数字等を指定する掛け部では、 従来のテレビゲーム機と同様にCBで8が用いられ、解4因で静脈に設別するような医療が設示される。数字等の表定性、CBでグラブイックスで 広く利用されているように、カーソルを移動して 行なう。とのカーソルを移動するために、上方向、 下方向、立方向、右方内局の移動セータ~12が 操作パネル18に設けられている。とれらの移動 ナー3~12を1階押す俗に、カーソルがリステ ップ移動する。勿論の動や一を行し続けている間

ト 2 0 を介してデータの設型を行なり。1 /0 ポート 2 0 代は、映像回路 2 4 、モータ都動同路25。 発光ダイオード級動画路 2 6 、操作キー 9 ~ 1 2、 1 4、 1 8 が接続されている。

前記決後國路24にはCRT 8が接続されており、第4回に示す掛け表、配路液、待ち点(使用しえるチップ数)等かCBT 8の投示面に表示される。

弟▲図はCRTに投示される四像の一部を示す ものである。ルーレットにおいては多点に描けた 毎合には、配面がどのくらいになるのかが介まに

####58- 55272(3)

くいという的ながある。そとで、對け致の後に、配当我を放けて、当つた場合のチップ(得点)的を数示するように工夫されている。この例では、「8」、「9」、「11」」、「12」にチップを「10」掛け、「11」、「16」の一列にチップを「10」掛け、「16」の一列にチップを切けている。との別け万によつて得られるチップの歌は、例えば「8」、「9」、「12」のいずれかが出れば配当されるチップは80枚となることが容易に分表。阿様に「18」、「14」、「16」のいずれかが出れば、配当チップは86枚となる。

館も図はCPUのフローケヤートである。従来のケレビグーム投と同様に、通常はデモグーム袋 湿が気行され、デモンストレーション関値が表が される。コインを投入すると、ゲーム処理が実行 される。容筋セータ~12を押してカーソルを掛けま上で移動し、掛けたいものを追訳する。その

なか、コインの投入により、一定数の符ち点を表示し、との符ち点から扱けたテンプ数を脱奪し、 との称ち点が等になるまでゲームを行なりことが てもるものである。

上記権政を有する本勢的は、スタッピングモーノでルーレット盤を回転し、その外周に対した外 光体の点灯状態を移動してポールを表示するよう にしたから、突筋のユーレットゲームに近いない でゲームを得なっととができる。また、ポースを 所いた場合には、ポール位便の飲出が節何である が、本勢的では発光体を用いているから、としまり かれるようなイノージを与えやすいが、本勢的は にいるようなイノージを与えやすいが、本勢的は ルーレット かの 数数が生じない。

### 4回面の筋単な鼠蚓

選択災化、チップキー14を押してテック数を折 定する。とのようにして掛け処理を行なつてから、 スメートゥー15を押せば、前途したようにルー レット競をが回転し、発光タイオード(LEN) 6 a~6 n が点数して回転状態となる。乱数を作品 してはたりとなるべき数字を次記する。この決定 された数字の回転位置は、ルーレット影を化位か れている数字の配列がおりM20K配保されてか う、パルス数からルーレクト無るの尿点位のポタ つているから、容易化知るととができる。この点 り数字と男元ダイオードの発光が一致した所でス サッピングモータ27と発光メイオードの発光状 恩の移動が停止するように、モーメ風動国路で5 と発光ダイオード収勵団的28とを制御する。勿 胡、発光ダイオードとスタッピングモータ21と は急に停止するものではなく、ゆつくりと反流し ながら止めるものできる。

ゲーム 前4 の動作はに、 当り 利定と 5 り処理を 行えう。 そして当つている 場合には、 配点表に示 された配当チップを持ち点に 部算して表示する。

れる函数を示す図、部を図はフローチャートであ ユ

4 . . . . . . . . . . . .

5・・・ルーレット鮭

6日~6た・・・ 野光ダイオード ・

7・・・ 掛け部

8 . . . C R T

9~12...節節4-

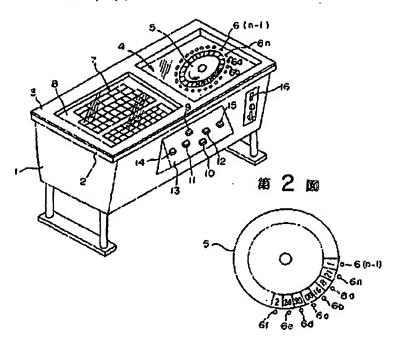
15 . . . . . . . - . -

24 \* \* \* 學集团路 \*\*

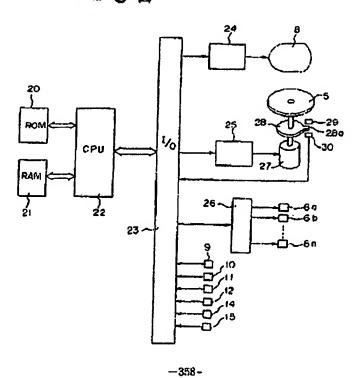
2 5・・・モータ制印回路

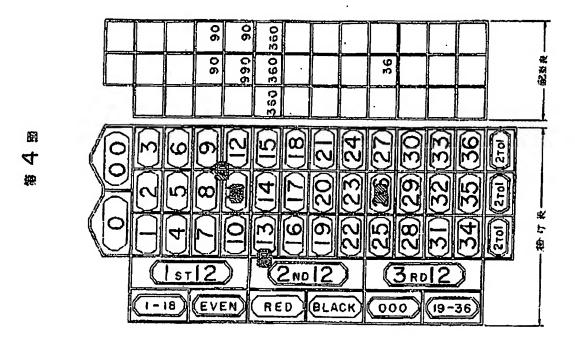
21・・・ステッピングモータ

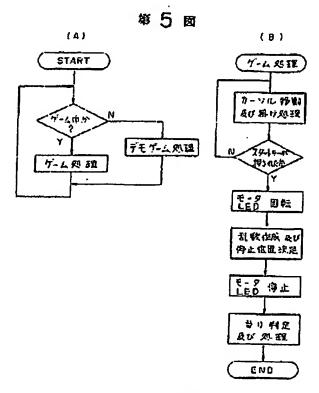
26・・・発光ダイオード級動四路



第3回







. ...

## 乎规机正多

10 10 1 7 1 1 0 A 20 H

特許丹县官殿

1. 事件の異派 18 4 5 7 市 得野風 gg 16 4 0 8 5 .

2. 元別の名称 ルーレットナーム扱

3. 前正化十6岩

市庁との関係 特別出版人

但 河 東京都斯福区大久保工丁目1番11分

名 称 日本カブセルコンピュータ快式会社

4. 代 级 人

5. 納泥命令の日付

日発

6. 前正により増加する最初の数

7. 請託の対象

明知書の「発明の評価を説明」の確心には、 『の日書

8. 雑正の月智 明母皆弟7段前5行の、「10」。とあるむを、、10枚、と特正する。